



Communicatio Socialis

ZEITSCHRIFT FÜR PUBLIZISTIK IN KIRCHE UND WELT

In Verbindung mit
Michael Schmolke (Salzburg), Karl R. Höller (Aachen)
und Kees Verhaak (Nimwegen)

herausgegeben von
FRANZ-JOSEF EILERS SVD (AACHEN)

12. Jahrgang 1979

Juli – September

Nr. 3

Kurzspielfilme in Unterricht und Bildung

von Anton Täubl

Die Bedeutung von audio-visuellen Medien (AVM) für religiöse Lernprozesse und kirchliche Bildungsveranstaltungen ist in den letzten Jahren deutlicher hervorgetreten. Immer mehr Religionslehrer und Pfarrer, Erzieher und Bildungsreferenten im kirchlichen Dienst verwenden Schallplatten, Tonbilder, Kurzfilme und andere AVM in ihrer täglichen Arbeit. Die verstärkte Verwendung von Kurzspielfilmen hat den Wunsch nach weiteren Produktionen geweckt. Und diese Nachfrage hat ihrerseits zu einer verstärkten Produktionstätigkeit geführt. So entstand u.a. vor einiger Zeit die 4-teilige Schulfernseh-Serie „Raumschiff Terra 12“ (32 2968 – 2971) über Gleichnisse Jesu als Koproduktion mit dem WDR-Schulfernsehen; ebenso der Kurzspielfilm „Im Ernstfall“ (32 2948) über das Gleichnis vom reichen Kornbauern; hinzu kamen im letzten Jahr drei Kurzspielfilme zur ethischen Erziehung mit den Titeln „Was ist los mit Tommy?“ (32 3000) und „Du lügst ja“ (32 3001) sowie „Die Prüfung“ (32 3024). Weitere Filme dieser Art sollen auch in nächster Zukunft hergestellt werden.

Bei dem Thema „Kurzspielfilme in Unterricht und Bildung“ haben wir es mit drei Problemkreisen zu tun: zunächst geht es um die Frage, was denn ein Kurzfilm eigentlich ist; danach ist zu klären, welche Eigenschaften einem Spielfilm zugehören; und schließlich soll untersucht werden, welche Auswirkungen die Lernsituation auf Herstellung und Einsatz von Kurzspielfilmen in Unterricht und Bildungsarbeit hat.

Anton Täubl ist Produktionsreferent am Institut für Film und Bild (FWU), München, Fachbereich Religion. Er ist u.a. Produzent der in der Einleitung genannten Kurzfilme.

1. Was ist ein Kurzfilm?

Diese Frage scheint überflüssig zu sein. Denn jeder meint zu wissen, was ein Kurzfilm ist. Dennoch: versucht man den Kurzfilm zu definieren, so stößt man auf Schwierigkeiten. Der Grund: es gibt so viele Arten von Kurzfilmen, und die dargestellten Themen umfassen praktisch das gesamte Leben. Eine Abgrenzung gegenüber anderen Filmformen und eine Aufteilung der Kurzfilme unter Berücksichtigung inhaltlicher Aspekte dürfte kaum auf ungeteilte Zustimmung stoßen. Ich möchte deshalb lieber umschreiben, was einen Kurzfilm ausmacht:

1.1 Setzt man bei den filmtechnischen Aufnahmeverfahren zur Wiedergabe von Wirklichkeit an, so lassen sich Kurzfilme in Realfilme und Trickfilme aufteilen.

Der Realfilm ist im Unterschied zum Trickfilm ein der Wirklichkeit entnommenes Laufbild. Die in ihm abgebildeten Vorgänge sind authentisch und originär. Sie haben sich bei der Aufnahme tatsächlich ereignet. Bei einigen Realfilmen werden allerdings aus der Umwelt abgebildete Vorgänge auch durch technische Manipulationen verändert, z.B. durch Zeitlupe oder Übereinanderschichten mehrerer Aufnahmen; man spricht dann vom Film-Trick.

Im Trickfilm werden Lebensvorgänge nicht authentisch wiedergegeben. Für die Darstellung werden vielmehr besondere, künstliche Verfahrensweisen angewandt: die Bewegung starrer Bilder wird durch die Multiplikation von Einzelbildaufnahmen erreicht (Animation). Je nach Herstellungsverfahren unterscheidet man dann zwischen Legetrick, Zeichentrick, Scherenschnitttrick, Collagetrick, Puppentrick, Modelltrick usw. Bezeichnend für die Gattung Trickfilm bleibt die Belebung toter Gegenstände. Der Trickfilm ist gewissermaßen ein in Laufbildern dargestelltes Märchen. Er vollendet die Illusion, daß sich da ein Lebewesen in der Gestalt einer Puppe oder einer gezeichneten Figur unabhängig vom Menschen und doch nach seinem Willen bewegt. Dadurch sprengt der Trickfilm die natürlichen Darstellungsgrenzen des Realfilms. Nirgendwo mehr als im Trickfilm kann der Mensch seine Wünsche so ungehindert erfüllen, seine Probleme lösen, seine Gegenspieler besiegen. „Mit Trickfilmfiguren überspringt der Animator physische Grenzen, schafft jenseits der Realität ideale Erweiterungsmöglichkeiten visuellen Ausdrucks¹. In der Welt des Zeichentrickfilms ist nur das unmöglich, was man nicht zeichnen kann.

1.2 Geht man von der Art und Weise aus, wie Wirklichkeit und Meinungen in Kurzfilmen wiedergegeben werden, so kommt man zu folgenden Filmarten:

1.21 Der Dokumentarfilm – geht zunächst von der realen Wirklichkeit aus. Das heißt aber nicht, daß Dokumentarfilme völlig objektiv und wertfrei sind. Dieses Ideal läßt sich gar nicht erreichen, weil selbst das scheinbar neutrale Registrieren von Geschehnissen und Meinungen ohne Gestaltung nicht denkbar ist und weil zudem jeder engagierte Dokumentarfilmer subjektiv wahrgenommene Fakten nicht nur festhält, sondern in irgendeiner Weise aufzubrechen, transparent zu machen und einzuordnen versucht. Dokumentarische Filme sind eine subjektive Darstellung von objektiven Fakten. Objektivität läßt sich dabei als Versuch umschreiben, möglichst wahrheitsgetreu und möglichst umfassend über Vorkommen zu berichten.

1.22 Spielfilme – sind Fiktionsfilme. Grundlage ist stets eine frei erfundene Handlung. Diese konstruierte, gespielte Geschichte kann dem tatsächlichen Leben oft näherkommen als ein dokumentarischer Film. Die Dokumentation enthält oft zuviel unerwünschtes Beiwerk, das von der eigentlichen Sachthematik wegführen kann. Der Autor von Kurzspielfilmen kann dagegen seine Ideen verdichten, die Darstellung des beabsichtigten Inhaltes voll und ganz zur Geltung bringen. Das schließt nicht aus, daß sich auch der Spielfilm auf reale Gegebenheiten bezieht oder von ihnen ausgeht. Der Spielfilm folgt aber eigenen, sich aus der fiktiven Handlung ergebenden dramaturgischen und filmästhetischen Gesetzen. Schwerpunktmäßig ist der Spielfilm nach wie vor auf Unterhaltung, Entspannung und Ablenkung angelegt; und meist hinterläßt er eine stark emotionale Wirkung beim Publikum.

1.23 Zu den Unterrichts- und Bildungsfilmen – zählen sowohl Spielfilme wie auch Dokumentarfilme. Lehrfilme, wie sie auch genannt werden, unterscheiden sich von den bisher genannten Filmarten dadurch, daß sie eigens für die Schule/Bildungsarbeit hergestellt wurden, im Unterricht vorgeführt und in den Lernprozeß integriert werden können. Es handelt sich also um Filme, die unter didaktischen Zielsetzungen für besondere Situationen des Lehrens und Lernens geschaffen wurden.

1.24 Werbe- und Propagandafilme – sind interessengeleitete Produktionen von kürzerer (z.B. Spots) oder längerer Dauer (z.B. Industriefilme), die die Absicht verfolgen, beim Publikum für ein Produkt, eine Institution oder eine Gruppe Vertrauen zu wecken und für den Absatz von deren Produkten/Meinungen zu sorgen. Werbefilme bedienen sich aller filmischer Ausdrucksmöglichkeiten, insbesondere auch der Trickverfahren. Ziel von Werbefilmen ist es, Verkauf und Umsatz von Waren und Dienstleistungen zu erhöhen. Sie wollen Konsumbedürfnisse wecken und Kunden zum Kauf verlocken und verführen. Bei der Herstellung von Werbefilmen erfolgt keine Beschränkung auf die Darstellung des Produktes, die Ware wird vielmehr in ein human environment, in einen menschlichen Bezugsrahmen gestellt. Einen großen Einfluß haben dabei Erkenntnisse der Sozialpsychologie und moderner Verkaufsstrategie.

Ähnliches läßt sich vom Propagandafilm sagen. Er will aber keine Güter, sondern Ideen, Ansichten, Meinungen, Programme, Weltanschauung „verkaufen“. Er weckt Sympathien und Stimmungen für ein wirkliches oder vermeintliches geistiges, ideologisches oder politisches Gut durch die Betonung bestimmter Vorzüge, die oft suggestiv angeboten werden. Seine Aufgabe besteht darin, den Zuschauer entweder zu einer Bestärkung seiner Meinung oder zu einer Änderung seiner Auffassung zu bringen und ihn dadurch zu einer ganz bestimmten Entscheidung zu „verführen“.

1.25 Schwer definierbar ist der Experimentalfilm – gemeint ist damit jedenfalls vor allem eine unkonventionelle Handhabung filmtechnischer Gestaltungsmittel unter weitgehender Mißachtung bestehender Regeln in Form und Inhalt. Daraus ergibt sich, daß der Experimentalfilm vor allem auch neue, noch nicht etablierte Wege in der filmischen Vermittlung von Fakten und Ideen beschreitet. Zu den Experimentalfilmen kann man Avant-Garde-Filme und Underground-Filme rechnen. Die Uraufführung von Experimentalfilmen ist häufig mit spektakulären Ereignissen verbunden. Diese Filmgattung hat im Laufe ihres Bestehens zahlreiche, höchst interessante und wirkungsvolle Filmeffekte geschaffen.

1.3 Das heutige Angebot an Kurzfilmen wird darüber hinaus durch folgende Eigenschaften charakterisiert, deren Aufzählung keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt:

1.31 Zahlreiche Kurzfilme sind Autorenfilme – sie werden geprägt vom persönlichen Stil ihrer geistigen Väter, der Macher. Sie leben vom künstlerischen Willen ihrer Schöpfer, die in dem Film ihre Erlebnisse, Erkenntnisse und Fertigkeiten zum Ausdruck bringen. Dieser Tatbestand macht begreiflich, warum viele Kurzfilme eine unverwechselbare „Handschrift“ tragen. Hinweise auf Produktionen von Bruno Bozetti, Petar Golubovic und Jiri Trnka mögen als Beleg genügen.

1.32 Zahlreiche Kurzfilme sind Ausdruck und Deuter der Zeit. – Sie greifen Trends, subkutane geistig-gesellschaftliche Strömungen auf und machen sie bewußt. Sie weisen auf zukunftssträngige Entwicklungen hin und werden dadurch zum Zeichen des Kommenden. Es ist erstaunlich, wie die Sensibilität der Filmkünstler oft eindringlich die großen Fragen und Probleme einer ganzen Epoche in wenigen Szenen aufleben läßt; aber ebenso prägnant rufen sie auch oft die unscheinbaren, alltäglichen Begebenheiten des Lebens ins Bewußtsein der Menschen, die man sonst übergeht. Beispiele: „Die Reise“, „Konzertissimo“ oder „Hunger“ (32 2682).

1.33 Die meisten Kurzfilme beschränken sich auf die Behandlung nur eines Problems. – Sie setzen sich mit einer Idee, mit einem Sachverhalt auseinander. Sie argumentieren häufig einlinig, entwickeln die Geschichte nur in eine Richtung, stellen eine Thematik unter einem bestimmten Gesichtspunkt dar. Auf diese Weise wirken sie oft etwas plakativ, einseitig in der Argumentation, provozierend auf die Zuschauer. Das trifft auch auf den aus Jugoslawien übernommenen Zeichentrickfilm „Laufkurs“ zu: er zeigt einen Mann, der seinen eigenen Gang hat; verschiedene Mitmenschen versuchen, den Eigenbrötler in ihrem Sinne zu drillen; schließlich wird der Eigenbrötler seine „Lehrmeister“ los und läuft wieder seinen eigenen Gang.

1.34 Kurzfilme bedienen sich häufig der Symbolik. – Ihre Bildsprache kommt ohne Metaphern nicht aus. Sie verdichten und konkretisieren Tatbestände, Entwicklungen, Ansichten und Ideen in zeichenhaften Handlungen und Bildern: Gegenstände und Situationen wie Hand, Käfig, Schachtel, Weg, fahrender Zug werden nicht als Realitäten vorgestellt, sondern sollen von den Betrachtern als Symbole verstanden werden, die auf eine hinter ihnen liegende Wirklichkeit verweisen. Beispiele: „Das Messer“ (32 2890) und „Du sollst dir keine Bilder machen“ (32 2889).

1.35 Aufgrund ihrer formalen und inhaltlichen Dichte haben Kurzfilme eine aktivierende Kraft. – Sie bewähren sich als hervorragende Gesprächsauslöser. Sie setzen die Phantasie und die Gefühle des Publikums in Bewegung. Sie regen die Zuschauer zur Auseinandersetzung an. Die Menschen haben das Bedürfnis, über das im Film Erlebte zu reden. Geistige Impulse und Gefühlsaufwallungen, die Kurzfilme bei den Zuschauern auslösen, werden durch nachfolgende Szenen und Eindrücke meist nicht mehr überlagert, wie das bei Langfilmen oft der Fall ist. Und durch die Verbalisierung nach der Vorführung des Films wird die Erlebnisverarbeitung eingeleitet.

1.36 Kurzfilme sind auch ein hervorragendes Mittel für die medienpädagogische Erziehung. – Besonders gut eignen sie sich zur Schulung des Filmsehens, zur Analyse

filmischer Gestaltungselemente, zur vertieften Auseinandersetzung mit der im Film dargestellten Thematik, zur Anwendung von Maßstäben für die Beurteilung von Filmen und vor allem auch zur selbständigen Anwendung der „Totalsprache“, also zum Sich-ausdrücken mit Hilfe von Bild und Ton. Die Erkenntnisse, die bei der Arbeit mit Kurzfilmen gewonnen werden, können dann auch auf das Fernsehen übertragen werden und dadurch zu einem kritischen Fernsehkonsum verhelfen.

1.37 Kurzfilme sind schließlich auch Experimentier- und Entwicklungsfeld neuer Ausdrucksformen für Filmemacher. – Während beim herkömmlichen Kinofilm immer die Überlegung der Publikumswirksamkeit im Vordergrund steht – also der Gedanke, wie sich das Produkt verkaufen läßt –, spielen beim Kurzfilm diese Überlegungen häufig keine ausschlaggebende Rolle. So wird dem künstlerischen Schaffen der Autoren im Kurzfilm in der Regel keine Begrenzung durch Rücksichtnahme auf Publikumswirksamkeit und Einspielergebnisse auferlegt. Viele dieser Werke wollen gar nicht einmal „Filme“ im herkömmlichen Sinn sein, sondern eher eine Erweiterung zeitgenössischer Kommunikationsformen in die Dimension von Bewegung und Zeit hinein. Sie verstehen sich als Kunstwerke, als totale Kunst.

1.4 Das entscheidende Merkmal für Kurzfilme ist meiner Ansicht nach die geringe Laufzeit. – Und dieses Charakteristikum hat nicht nur quantitative Bedeutung, sondern vor allem auch eine qualitative Relevanz. Die Kürze hat nämlich Auswirkungen auf die inhaltliche Konzeption und auf die formale Darstellung. Insbesondere hat die geringe Laufzeit des Kurzfilms Folgen für die Auswahl der Themen, für die Akzentuierung bestimmter inhaltlicher Aspekte und somit für die Dramaturgie des Films. Die kurze Laufzeit bedingt beispielsweise eine Beschränkung auf das Wesentliche bei der thematischen Bearbeitung, weil gar kein Platz vorhanden ist für die Entwicklung von Nebenrollen. Eine aufwendige Technik ist oft auch nur im Kurzfilm realisierbar; für den Langfilm würde sie meist zu teuer werden. Zur Filmgattung der Kurzfilme werden in der Regel Produktionen mit einer Laufzeit von etwa 1 bis zu etwa 45 Minuten gerechnet. Es gibt aber Anzeichen aus der letzten Zeit, wonach Filme mit einer Laufzeit von ca. 30 Minuten bis zu einer guten Stunde eine eigene Filmsorte bilden; sie liegen zwischen dem eigentlichen Kurzfilm und dem abendfüllenden Langfilm. Als ideal hat sich für Kurzfilme eine Dauer von etwa 5 bis 15 Minuten herausgestellt.

1.5 Bisher haben wir von Kurzfilmen ganz allgemein gesprochen. Eine Unterart der Kurzfilme ist der Kurzspielfilm. Er grenzt sich vom Trickfilm (Animationsfilm) dadurch ab, daß er – im allgemeinen Verständnis – immer Realfilm ist. Dadurch rückt er unter vielen Aspekten in unmittelbare Nähe zum langen, abendfüllenden Spielfilm.

2. *Kurzspielfilme im Unterricht*

Bei der Behandlung dieser Thematik geht es einerseits um die Chancen und Grenzen von Spielfilmen und andererseits um das Lehren und Lernen. Kurzspielfilme im Unterricht müssen den Anforderungen aus beiden Bereichen gerecht werden. Sowohl das spielerische wie auch das didaktische Element sind angemessen zu berücksichtigen. Anzustreben ist die Integration des Kurzspielfilms in den „unterrichtlichen Kontext“ und die Durchdringung des Lernvorgangs mit „spielerischen Akzenten“. Welche Konsequenzen ergeben sich daraus für die Produktion?

2.1 *Das spielfilmhafte Element*

Durch die Verwendung von Kurzspielfilmen soll das Lehren und Lernen nicht erschwert, sondern attraktiver und interessanter werden. Ein Schuß Humor, etwas Spannung und Vergnügen, beeindruckende Bilder, die anschauliche Wiedergabe von Ausschnitten aus dem Leben, die Beflügelung der Phantasie der Zuschauer durch die Darstellung grotesker oder visionärer Zustände – all das leistet einen Beitrag zur Verlebendigung von Lernprozessen. Kurzspielfilme kommen der Forderung nach, die Teilnehmer zu fesseln, sie zu unterhalten und ihnen Vergnügen zu bereiten, ohne dabei unterrichtliche Absichten zu vernachlässigen. Im Kurzspielfilm kommen die filmischen Gestaltungsmittel sogar in besonderer Weise zur Geltung. Auf folgende Gesichtspunkte sei in dem Zusammenhang hingewiesen:

2.11 *Dem Gesetz des Spielfilms unterworfen*

Im Prinzip unterliegt die Herstellung von Kurzspielfilmen den Gesetzen der Spielfilmproduktion. Das gilt für die Auswahl des Stoffes und für die Entwicklung der Drehvorlage ebenso wie für die Besetzung der Rollen, die szenische Ausstattung, die Aufnahmearbeiten, Schnitt und Montage. Mit anderen Worten: der Kurzspielfilm unterliegt allen Verfahrensweisen und besitzt alle Eigenschaften des langen Spielfilms – mit einer Einschränkung: die Laufzeit ist geringer! Und diese zeitliche Begrenzung hat einschneidende Auswirkungen auf die Behandlung der Inhalte wie auf ihre filmische Verarbeitung. In einem Kurzspielfilm lassen sich vielschichtige Vorgänge und komplexe Charakterstudien nicht darstellen, weil beispielsweise wichtige Nebenrollen und Nebenaspekte filmisch nicht mehr ausführlich und damit auch nicht glaubhaft entwickelt werden können. Für diese Filmgattung eignet sich eher die Begrenzung auf wenige Gesichtspunkte eines Problems, die Entfaltung vorwiegend nur einer Handlungslinie oder die Darstellung eines bestimmten Augenblicks im Ablauf eines Vorgangs.

2.12 *Anwendung der Totalsprache*

Die Verwendung verschiedenartiger filmischer Gestaltungsmittel optischer und akustischer Art wirken auf den Zuschauer mit suggestiver Kraft und lassen ihn mit gesteigerter innerer Beteiligung das Filmgeschehen miterleben. „Totalsprache“ besagt, daß bei der Darstellung eines Sachverhalts alle menschlichen Ausdrucksmittel vereint werden: Mimik und Gestik, Geräusche, Sprache und Musik, Farbe, Bewegung und eine wechselnde szenische Ausstattung². Wahrnehmungen in multisensorischer Form werden dadurch ermöglicht, und der unmittelbare Bezug zur Wirklichkeit wird meist erhöht. Und diese Zusammenballung verschiedener Faktoren bewirkt bei den Zuschauern einen Kumulationseffekt, der sich in einer Steigerung der Wirkung niederschlägt, die „Totalsprache“ vermag den ganzen Menschen anzusprechen, also nicht nur den kognitiven, sondern auch den emotionalen und volutativen Bereich. Die Betroffenen stehen nicht mehr abseits, dem Geschehen gegenüber; der Kurzspielfilm zwingt sie vielmehr in die Szene hinein.

2.13 *Kurzspielfilme leben von Ideen*

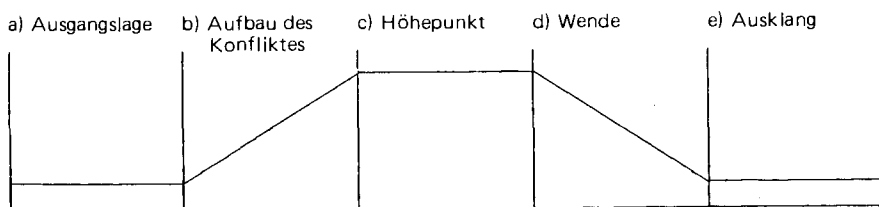
Es heißt, daß der Geist belebe. Der Kurzspielfilm ist in besonderer Weise auf den Geistesblitz angewiesen. Er ist abhängig von originellen Ideen. Er lebt von guten Einfällen. Er nährt sich von der Story, die er optisch-akustisch darstellt. Die gut dramatisierte Geschichte ist ausschlaggebend für die Qualität eines Kurzspielfilms.

Am Anfang der Entstehung des Kurzspielfilms steht immer eine bestimmte Idee. Häufig umfaßt sie lediglich einen einzigen Gedanken, oft aber auch schon eine sehr konkrete Episode. Die Idee ist gewissermaßen die Keimzelle des ganzen Kurzspielfilms. Und diese ansatzhaften Vorstellungen einer Filmidee werden im weiteren Verlauf ausgebaut zur Story, zur Kurzgeschichte, wie sie sich in Exposé, Treatment und Drehbuch niederschlägt. Die Spielhandlung kann entweder ein in sich abgerundetes Ereignis wiedergeben (Handlung, Action) oder sie bezieht sich auf einen bestimmten Augenblick, indem sie beispielsweise ein Bild von der seelischen Situation eines Menschen vermittelt oder ein gewisses Stadium im Ablauf eines Geschehens darstellt (Zustandsbeschreibung). Der jugoslawische Kurzspielfilm „Die Stille“ zeichnet meisterhaft, eindringlich und mit großer Spannung eine Partisanenepisode aus dem letzten Weltkrieg nach. Der Kurzspielfilm „Das Messer“ (32 2890), ebenfalls aus Jugoslawien übernommen, spiegelt die Unbeholfenheit und Angst einer Reisegruppe in einem Zugabteil vor der Zudringlichkeit und Bedrohung durch einen gewalttätigen Mitfahrer. Beide Filme sind so angelegt, daß das alltägliche Geschehen eine grundsätzliche Bedeutung erhält: menschliche Grundsituationen werden sichtbar, erlebbar.

2.14 Dramaturgie – eine Idee gewinnt Gestalt

Es gibt keinen Kurzspielfilm ohne Dramaturgie. Jede Idee muß ja aufgelöst werden, in Bewegung geraten. Die Story soll sich allmählich über einen gewissen Zeitraum entfalten. Dabei wechseln sich Phasen der Spannung und Entspannung immer wieder miteinander ab. Ein eigentümliches Merkmal des Dramas liegt im Kampf. So kommt es in den meisten Kurzspielfilmen zu einem Konflikt: der Hauptdarsteller und sein Gegenspieler stehen sich gegenüber. Oft sind es aber auch Ideen, Ansichten, politische Programme oder Weltanschauungen, die These und Antithese bilden. Um die erforderliche Aufmerksamkeit und Beteiligung zu erzielen, muß sich der Zuschauer möglichst weitgehend mit Filmfiguren oder Sachverhalten identifizieren können. Das wird am ehesten durch die Darstellung elementarer Empfindungen erreicht, wie z.B. Trauer, Freude, Haß, Liebe, Niederlage, Erfolg, Angst oder Streben nach Sicherheit. Zu- oder Abneigung zu provozieren, ist eine der wichtigsten Voraussetzungen zum Aufbau eines filmdramaturgischen Spannungsfeldes. In Anlehnung an die Franz'sche Pyramide möchte ich auf folgendes dramaturgische General-Rezept in 5 Schritten hinweisen.

Dramaturgische Struktur einer Filmgeschichte:



a) Die Exposition. – Die Eröffnung, der Einstieg in eine Geschichte soll prägnant sein. Auf jeden Fall muß die Aufmerksamkeit der Zuschauer geweckt werden. Neugierde über den weiteren Verlauf soll sie erfassen. Der Trickfilmproduzent Curt Linda (Linda-Film, München) hat mir einmal gesagt: „Wenn es nicht gelingt, in der ersten Minute die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu gewinnen, dann hat man sie schon fast verloren. Darum beginnen alle meine Filme mit einem Paukenschlag“. Während der Expositionsphase wird das Publikum mit der Ausgangssituation vertraut gemacht: der Ort der Handlung wird sichtbar, die Hauptfiguren treten in Erscheinung, die Vorgeschichte wird bekannt, der sich anbahnende Konflikt macht sich bemerkbar.

b) Der Aufbau des Konflikts. – Ein Anlaß setzt den Konflikt in Gang. Die Handlung beginnt sich zu entfalten. Die Auseinandersetzung zwischen den Hauptfiguren oder Ideen setzt ein. Dabei treten häufig die Ursachen, die den Konflikt bestimmen, in den Vordergrund. In der aufsteigenden Handlung werden Detailereignisse verknüpft, wird Phase für Phase erzählt – meist in der Perspektive einer Zentralgestalt – und schnur gerade auf den Höhepunkt zu!

c) Der Höhepunkt. – In einer gut aufgebauten Geschichte zielen die vorbereitenden Ereignisse wie Richtungspfeile auf den einmal gewählten Kulminationspunkt. Das Durchspielen des Höhepunktes erfolgt dann geradezu zwangsläufig. Auf dem Höhepunkt der Kurzfilmgeschichte kommt es zu einer Explosion der Probleme und der widerstreitenden Meinungen oder zur Entwirrung der Verwicklungen. Die Spannungen klären sich. Für den Hauptdarsteller zeichnet sich die Möglichkeit ab, Gegenspieler oder Widerstände zu überwinden bzw. ihnen zu unterliegen. In diesem Stadium identifizieren sich die Zuschauer sehr intensiv mit der Hauptfigur bzw. mit der Thematik der Filmgeschichte.

Manche Kurzspielfilme schließen mit dem Höhepunkt auch ab. Dazu gehören vor allem die Fragezeichen- und Impulsfilme, die meist Rätsel aufgeben oder Konflikte aufbauen, ohne sie zu lösen. Es bleibt den Zuschauern überlassen, mit den aufgeworfenen Problemen fertig zu werden.

d) Die Wende. – Nach dem dramaturgischen Höhepunkt fällt die Handlung wieder ab. Die Folgen, die sich aus dem ausgetragenen Konflikt ergeben, stehen im Mittelpunkt: Hilfsmaßnahmen zur Behebung der Katastrophe, Konsequenzen für die Zukunft, Sich-zurechtfinden in einer neuen Situation. Eine Phase der Entspannung tritt also ein. Die Geschichte wird abgewickelt. Diese Phase sollte, trotz ihrer Bedeutung, kurz gehalten werden.

e) Der Ausklang. – Im Schlußteil der filmdramaturgisch gestalteten Geschichte wird die Handlung meistens bis zu einem ruhenden Punkt abgespult. Es ist das Ende der durch den Ausgangskonflikt eingeleiteten Entwicklung. Die Gegensätze sind neutralisiert. Damit ist nicht unbedingt das vielgeschmähte „Happy-End“ gemeint. Es handelt sich vielmehr um einen Schnittpunkt: die Einzelgeschichte ist zunächst einmal erzählt, eine neue Geschichte könnte beginnen. Diese dramaturgische Schlußphase wird besonders deutlich in den Serienproduktionen, die für das Fernsehen hergestellt werden.

2.15 *Handlungsträger – Hauptdarsteller – Stars*

Eine gute Filmgeschichte zu haben nützt wenig, wenn die Hauptrollen schlecht besetzt sind. Die Auswahl der Handlungsträger ist auch für Kurzspielfilme von entscheidender Bedeutung. Die Stars sind ja die Träger der Konflikte. In ihnen gewinnen die Anliegen aus dem Drehbuch Gestalt. Sie müssen die Charaktere mit allen möglichen Eigenheiten in optimaler Weise spielen. Gelingt ihnen das, so werden sie ihren Eindruck auf das Publikum nicht verfehlen. Für die Zuschauer sind nämlich die Hauptdarsteller mit ihrem Leid und Glück die eigentlichen Identifikationsfiguren. Aus dieser Zuneigung heraus hat sich im Filmwesen der Starkult entwickelt. Star und Publikum gehören zusammen.

Handlungsträger in Kurzspielfilmen müssen keineswegs nur Personen sein. Auch Tiere können wichtige Rollen übernehmen, wie es der Hund „Lassie“ und das Pferd „Fury“ bewiesen haben. Manchmal stehen sogar Gegenstände im Mittelpunkt des Films.

Durch die Identifikation mit den Hauptdarstellern erleben die Zuschauer den Kampf zwischen Gut und Böse mit. Sie sehen sich in Entscheidungssituationen gestellt und erleben Angefochtenheit und Gewissenszweifel mit. Entscheidungen, die von Darstellern im Rahmen ihrer Filmrolle getroffen werden, vollziehen die Zuschauer positiv oder negativ mit. Und diese im „Als-ob-Stil“ nachvollzogenen Verhaltensweisen versichern zunächst im Unterbewußten und werden erst dann wieder wirksam, wenn die Zuschauer in ähnliche Lebenssituationen geraten. Eine besondere Rolle kommt in dem Zusammenhang dem Nacherleben von Motivationsprozessen zu. Allen Entscheidungen, die von Hauptdarstellern getroffen werden, geht ja eine längere Entwicklung in der Meinungs- und Urteilsbildung voraus. Dabei stehen sich häufig Alternativen gegenüber. Das Soll-Erlebnis, in dem sich das Gewissen manifestiert, weist auf eine als die richtige Möglichkeit hin. Mit Hilfe von Kurzspielfilmen zur ethischen Erziehung können die vom Gewissen als richtig erkannten Forderungen entsprechend verstärkt werden. Hingewiesen sei auf die Filme „Was ist los mit Tommy?“ (32 3000), „Du lügst ja“ (32 3001) und „Die Prüfung“ (32 3024).

2.16 *Drehbuch und Regie – Schnittpunkte von Inhalt und Form*

Ein Film wird oftmals geboren. Eine dieser Gestaltwerdungen vollzieht sich bei der Abfassung des Drehbuchs, eine weitere bei der Ausübung der Regie. Um alles auf einen kurzen Nenner zu bringen: das Drehbuch enthält das „was“ des Films (Story, Inhalt) und ist Angelegenheit des Autors; das „wie“ des Films (formale Gestaltung, Aussehen) besorgt der Regisseur durch seine Anweisungen; er führt den Kameramann und die Darsteller und bestimmt bei Schnitt, Montage und Vertonung mit.

Das Drehbuch ist Grundlage für die Vereinbarung von Produktionsverträgen und für die Aufnahmearbeiten. Ein gutes Drehbuch muß die inhaltlichen Aspekte des vorgesehenen Films möglichst prägnant und attraktiv zum Ausdruck bringen, ohne dabei an Visualisierungsfähigkeit zu verlieren. Bei Kurzspielfilmen werden im Drehbuch bereits alle Einstellungen optisch und akustisch festgelegt. „Einstellung“ ist die kleinste Einheit, die bei Filmaufnahmen ohne Unterbrechung gedreht wird. Drehbücher sind sehr unterschiedlich angelegt: einmal kann der Autor mehr den äußeren Handlungsablauf hervorheben und ein andermal vorwiegend psychologisch-differenziert die Stimmung eines Menschen, die „Atmosphäre“ einer Situation widerspiegeln; er kann ent-

weder ein Ereignis in den Vordergrund rücken oder die beteiligten Akteure in den Mittelpunkt stellen. Es gibt eine Fülle von Möglichkeiten für einen Autor, Stoffe zu verarbeiten.

Weil die inhaltlichen Gesichtspunkte bei der Abfassung des Drehbuchs ebenso wenig vernachlässigt werden dürfen wie die formalen, müssen Autor und Regisseur vor den Dreharbeiten zusammenrücken und Fragen der audio-visuellen Gestaltung miteinander besprechen. Der Autor erläutert dem Regisseur die Thematik des Films und erklärt die Absicht, die mit der Produktion verfolgt wird. Der Regisseur wird seinerseits Vorschläge für die Visualisierung des Stoffes vorbringen. Er weiß, wann eine Totale und wann eine Großaufnahme gemacht werden soll, wann der Schwenk einsetzen muß und ein Zoom angebracht ist. Der Regisseur sorgt dafür, daß alle optischen Gestaltungsmittel wie Einstellung, Beleuchtung, Dekor, Bewegung der Kamera, Schnitt, Montage und ebenso sämtliche akustischen Gestaltungsmittel wie Sprache, Musik und Geräusche optimal miteinander verbunden werden.

2.17 *Kurzspielfilme – ein Erlebnis*

Kurzspielfilme werden in hohem Maße als „zeitgemäß, aktuell, gegenwartsnah“ empfunden. Das hängt mit dem Wirklichkeitsleben zusammen, das sie vermitteln. Eines der Hauptvorteile des Kurzspielfilms ist die Schaffung von echten Erlebnissen. Weil Filme dieser Art an sich eine erzählerische, narrative Struktur haben, können sie auch als Handlungsfilme charakterisiert werden. Filmisch vermittelte Erfahrungen wirken über sich hinaus; sie neigen dazu, sich in Sprache oder anderen Ausdrucksformen wie z.B. Zeichnen oder Rollenspiel zu äußern.

Die Psycho-Dynamik des Erlebens besteht in der Verbindung von zwei seelischen Vorgängen, nämlich der Projektion und der Introjektion. Die Projektion tritt beim Zuschauer dann auf, wenn Bilder in der Lage sind, psychische Energien in ihm auszulösen. Am besten gelingt die Projektion des Zuschauers auf Personen, die das tun, was er selbst gerne tun möchte. Je mehr ungestillte Sehnsüchte ein Mensch besitzt, um so größer ist seine Projektionsbereitschaft. Während die Projektion mehr die aktive Seite der Psycho-Dynamik darstellt, ist die Introjektion mehr die passive. Ich verstehe darunter die „Einseelung“ von Vorgängen, die sich auf der Leinwand abspielen. Das Filmgeschehen wird vom Zuschauer aufgenommen und versickert in seiner Psyche. Projektion und Introjektion zusammen ergeben die Identifikationswirkung: es kommt zu einer Angleichung des seelisch-geistigen Zustandes der Zuschauer mit den Vorgängen auf der Leinwand. Und dadurch wird vor allem der emotionale Bereich aktiviert. Kurzspielfilme bieten eine gute Hilfe an zur Überwindung der Nur-Unterweisung in Unterricht und Bildung.

2.18 *Sachkundliche Bildungsinhalte im Kurzspielfilm*

Bei der Vermittlung von sachkundlichem Wissen innerhalb eines Kurzspielfilms geht es auch um eine Handlung, um das Erzählen einer Geschichte. Die filmische Sach-erzählung wurde deshalb als eine Variante dem Erlebnisfilm zugeordnet. Der Unterschied zum traditionellen Kurzspielfilm dürfte vor allem in dem Versuch liegen Faktenwissen, das die Schüler lernend übernehmen sollen, in eine ansprechende Story einzubetten. Das Erlebnishaft ist hier aber Mittel zum Zweck, dient der Verbreitung von sachkundlichen Erkenntnissen. Der reine Sachaspekt wird aber nicht so stark in den

Vordergrund gerückt wie beim klassischen Unterrichtsfilm, der ganz nüchtern und ohne jedes unterhaltende Beiwerk Informationen vermittelt.

Hier erhebt sich natürlich die Frage, ob eine durchlaufende spielerisch gestaltete Handlung nicht auch problematisch werden könnte, wenn sie im Dienst des Lernens steht. Ein zu starkes Erlebnis könnte sich vielleicht auch blockierend auf die Übernahme von Wissen und auf die Vermittlung von Fertigkeiten auswirken. Die Gefahr liegt wohl darin, daß das Miterleben die rationale Durchdringung erschwert; daß die Schüler an der vordergründigen Geschichte haften bleiben, ohne die gewollte Sachaussage aus ihr entnehmen zu können. Eine weitere Gefahr ist darin zu sehen, daß bei filmischen Sacherzählungen die Sachlichkeit leidet, daß der Filmschöpfer der Erlebnisintensität wegen die Sache verfälscht, statt die Schüler an die notwendigen Fakten heranzuführen. Zweifellos müssen solche Bedenken ernst genommen werden. Dennoch meine ich, daß es nicht zur Unterdrückung spielerischer Elemente beim Lehren und Lernen zu kommen braucht.

2.2 *Das unterrichtliche Element*

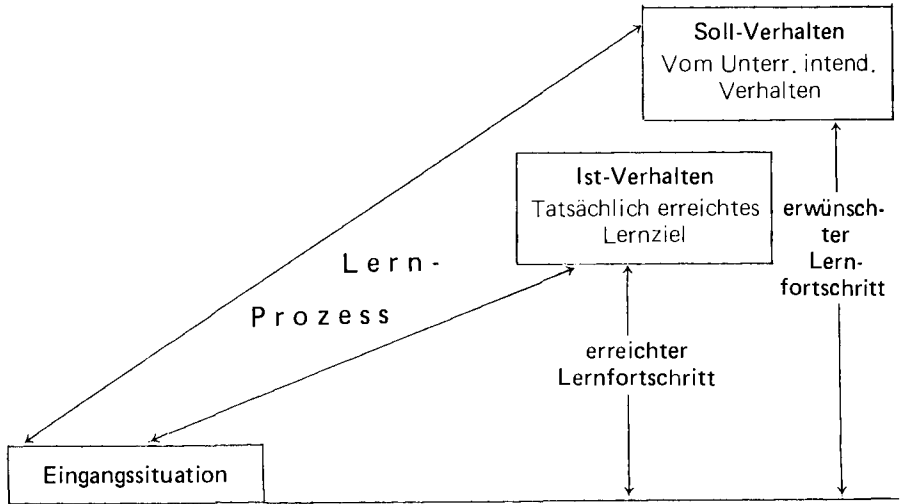
Bei Produktion und Verwendung audio-visueller Medien in Unterricht und Bildungsarbeit hat die Didaktik des Lehrens und Lernens ein entscheidendes Wort mitzureden. Kurzspielfilme müssen sich am Lernvorgang orientieren. Die Verwendungssituation „Unterricht/Bildung“ hat Einfluß auf die inhaltliche und formale Gestaltung von Kurzspielfilmen.

2.2.1 *Lehren und Lernen – ein komplexer Vorgang*

Die Fragestellung, ob es eine Entsprechung zwischen Lehren und Lernen gibt, erscheint trivial. Selbstverständlich ist es das Ziel jeder Lehraktivität, Lernen zu bewirken. Da es jedoch auch ein Lernen ohne Unterricht und Lehre gibt, wird eine fraglose Entsprechung von Lehren und Lernen von manchen Sachkennern infrage gestellt. Tatsache ist jedenfalls, daß einige Forscher eine praxisnahe Lernforschung etabliert sehen wollen, andere dagegen ausdrücklich eine Lehrtheorie fordern³. Auf die Diskussion, die diesen Unterschied herausstellt, möchte ich mich hier nicht gerne einlassen. Persönlich neige ich ohnehin dazu, beide Aspekte als die jeweils eine Seite der Medaille zu betrachten. Eine vom Lernen unabhängige Lehrtheorie erscheint mir illusorisch, da Lehren und Lernen nicht voneinander zu trennen sind. Auch Kurzspielfilme im Unterricht sollen sowohl das Lehren unterstützen wie auch das Lernen erleichtern.

Unter „Lernen“ verstehe ich eine planmäßige und absichtsvolle Tätigkeit (im Unterschied zum Alltagslernen, wo mehr oder weniger zufällige Erfahrungen vorwiegend unsystematisch verarbeitet werden) mit dem Ziel, Wissen und Fertigkeiten zu vermitteln und erwünschte Einstellungen aufzubauen. Lernen im pädagogischen Sinn kann verstanden werden als „ein Übergangsprozeß beim Lernenden von einem anfänglichen Eingangsstadium zu einem willkürlich spezifizierten Endstadium“⁴. Um festzustellen, ob und in welchem Umfang Lernprozesse beim Schüler stattgefunden haben, müssen zu Beginn und zu einem späteren Zeitpunkt Beobachtungen oder Messungen zum Verhalten der Lernenden angestellt werden.

Skizze: Lernprozesse



In Anlehnung an die Einteilung von Bloom können wir das Lernen in kognitives, affektives und psychomotorisches Lernen unterteilen⁵.

Beim kognitiven Lernen handelt es sich um Prozesse im Bereich der Wahrnehmung, des Gedächtnisses und des Denkens. Im Vordergrund steht die Vermittlung von Informationen und Kenntnissen. Es geht also vorwiegend um intellektuelle Fähigkeiten: von der einfachen Erinnerung vorher aufgenommenen Wissens bis zu schöpferischen Denkprozessen, Analysen, Wertungen oder Urteilen. Überblick und Einblick in Sachverhalte gehören ebenfalls dazu. Zahlreiche Kurzfilme – vor allem Dokumentations- und Informationsfilme – begünstigen das Erreichen kognitiver Lernziele.

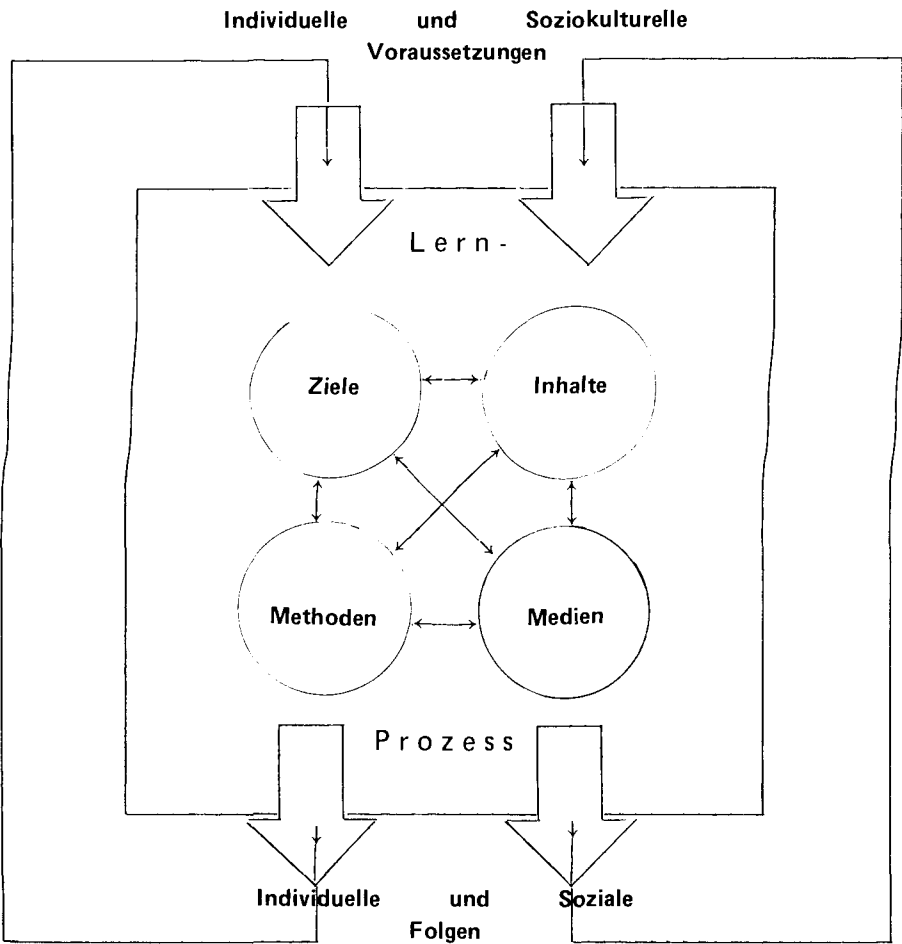
Affektives Lernen liegt dann vor, wenn der Bereich der Gefühle, Interessen, Werte, Einstellungen und Haltungen erfaßt wird. Lernziele im affektiven Bereich beziehen sich auf emotionales Verhalten, auf eine wertmäßige Annahme oder Ablehnung. Kurzspielfilme können – meist als Problemfilme – nur das erste Glied bei der Verwirklichung affektiv-emotionaler Lernziele sein. Entscheidend für die Wirkung der Filme ist vor allem die Nacharbeit nach dem Einsatz. Lernabläufe in der affektiv-emotionalen Ebene sind als wichtige Ergänzung zur sonst überwiegend intellektuellen Ausbildung zu betrachten.

Psychomotorisches Lernen bezieht sich auf die Vermittlung und Verbesserung geistiger und manueller Fähigkeiten. Es umfaßt weithin kontrollierte, beherrschbare, körperlich-handwerkliche Fähigkeiten und ist auf praktisches Verhalten ausgerichtet. Übung, Anwendung, Verwertung, Transfer des Gelernten in die Lebenswirklichkeit sind hier von Bedeutung. Kurzspielfilme können eine hilfreiche Rolle spielen, so beispielsweise bei der Verwendung eines sachkundlichen Erlebnisfilms über Erste Hilfe oder beim Einsatz eines Kurzfilms mit propädeutischer Wirkung wie z.B. „Katja und der fremde Mann“ (32 2657), der zum Ziel hat, Kinder vor möglichen Sexualverbrechen zu schützen.

2.22 Rückwirkungen von Unterricht und Bildung auf die Produktion

In der „Berliner Schule“ werden Medien innerhalb des didaktischen Konzeptes als eigenständige Elemente angesehen. Nach den Untersuchungen von Heimann/Schulz bestimmen vier Komponenten die Struktur des Unterrichts: Ziele, Inhalte, Medien und Verfahren. Diese Bausteine des Lehrens und Lernens werden ihrerseits beeinflusst von anthropologisch-psychologischen Voraussetzungen der Lernenden und von herrschenden sozio-kulturellen Vorgegebenheiten, die das gesamte Bildungsgeschehen tragen⁶.

Bildungsprozesse – Strukturschema nach P. Heimann/W. Schulz



Diese knappe Skizzierung macht deutlich, daß zwischen den Strukturelementen des Unterrichts/Bildungsvorgangs und ihren Vorgegebenheiten eine wechselseitige Abhängigkeit besteht. Uns interessiert vor allem die Frage, welche Auswirkungen das Lehren und Lernen auf die Entwicklung von Filmdrehbüchern und auf die Herstellung von Kurzspielfilmen hat. Folgende Gesichtspunkte scheinen besondere Aufmerksamkeit zu verdienen:

a) *Berücksichtigung der Ziele des Unterrichts*

Die Produktion audio-visueller Medien muß den Leitideen des Unterrichts/der Bildungsarbeit entsprechen. Das schließt eine allgemeine Orientierung an den Globalzielen des jeweiligen Faches ebenso ein wie die Ausrichtung der Produktion an operationalisierten Feinzielen der jeweiligen Unterrichtsstunde. Jedenfalls ist die Funktion, die ein Kurzspielfilm in der konkreten „Verwendungssituation“ übernehmen soll, letztlich ausschlaggebend für seine inhaltliche und formale Verarbeitung. Für die Herstellung hat das zur Folge, daß die Produktion in Übereinstimmung mit den curricularen Vorentscheidungen erfolgt, die das gesamte Bildungswesen und den jeweiligen Unterrichtsabschnitt beeinflussen – zumindest darf sie diesen Zielen nicht entgegenstehen.

Für das Fach Katholische Religionslehre brachte der Beschluß der gemeinsamen Synode der Bistümer der Bundesrepublik eine Konsens-Bildung über Ziele und Aufgaben des Religionsunterrichts als Schulfach. Danach ergibt sich für den Religionsunterricht:

- „Er weckt und reflektiert die Frage nach Gott, nach der Deutung der Welt, nach dem Sinn und Wert des Lebens und nach den Normen für das Handeln des Menschen und ermöglicht eine Antwort aus der Offenbarung und aus dem Glauben der Kirche;
- Er macht vertraut mit der Wirklichkeit des Glaubens und der Botschaft, die ihm zugrunde liegt, und hilft, den Glauben denkend zu verantworten;
- Er befähigt zu persönlichen Entscheidung in Auseinandersetzung mit Konfessionen und Religionen, mit Weltanschauungen und Ideologien und fördert Verständnis und Toleranz gegenüber der Entscheidung anderer;
- Er motiviert zu religiösem Leben und zu verantwortlichem Handeln in Kirche und Gesellschaft“⁷.

Zu ähnlichen Ergebnissen führte in den letzten Jahren die Diskussion über didaktische Ansätze des Religionsunterrichts im evangelischen Bereich. „Gegenüber monokausalen Betrachtungsweisen sind wir der Auffassung, daß die religionspädagogische Theoriebildung den gesellschaftlichen Kontext von Religion, Schule und Kirche *und* die christliche Herkunftsgeschichte und ihren Anspruch im Blick behalten muß. Wir stimmen Wegenast zu: „Wer einen Religionsunterricht begründen möchte, dem es um Glauben *und* Wirklichkeit geht, der braucht die Hilfe von beiden Seiten: von der theologischen Reflexion damaligen und heutigen Glaubens *und* von der Pädagogik, die das Recht und die Situation des Kindes vertritt“⁸. Menschliche Existenz und christliche Botschaft stehen in ständiger Wechselbeziehung und durchdringen sich gegenseitig in einem permanenten Prozeß. Der konvergenztheoretische Ansatz wird in der religionspädagogischen Didaktik gegenüber eindimensionalen Konzeptionen hervorgehoben.

In dem Zusammenhang wird von monovalenten und polyvalenten Medien gesprochen. Als „monovalent“ werden Medien bezeichnet, die so beschaffen sind, daß sie nur zur

Erreichung eines konkreten Lernzieles herangezogen werden können. Ihre Aussage ist einlinig, für die Schüler unmißverständlich. Diese Medien erfüllen in eindeutiger Weise ihre Funktion als Verständigungsmittel in der Unterrichtssituation. Hierzu zählen vor allem sachkundliche Filme und Arbeitsstreifen, die eine genau umrissene Thematik in übersichtlicher Form zur Darstellung bringen. „Polyvalente“ Medien dagegen sind von ihrem Inhalt oder von der Aufmachung her vieldeutig. Sie sind deshalb auch meist vielseitig einsetzbar. Wegen dieser Mehrdimensionalität tragen sie zur Erreichung unterschiedlicher Lernziele bei. Unter Umständen fördern sie Entwicklungen, die im konkreten Fall gar nicht beabsichtigt sind. Kurzspielfilme sind durchwegs als polyvalente Medien anzusehen, weil sie in verschiedenen unterrichtlichen Zusammenhängen eingesetzt und ausgewertet werden können.

b) *Beachtung der Sachstruktur des Lerngegenstandes*

Medien sind Mittler. Kurzspielfilme haben die Aufgabe, den Lernstoff zu repräsentieren. Die Vergegenständlichung von Unterrichtsinhalten ist notwendig, um bei den Teilnehmern eine Vorstellungsgrundlage über den anfallenden Lerngegenstand zu schaffen. Der Schweizer Pädagoge Pestalozzi spricht in dem Zusammenhang von der „Anschauung als dem Fundament der Erkenntnis“.

Kegel der Erfahrung nach Edgar Dale⁹



An dem Kegel der Erfahrung von Edgar Dale kann abgelesen werden, in welchem Abstand von der realen Wirklichkeit bestimmte Medien einen Unterrichtsinhalt repräsentieren. „Die Effektivität eines Mediums hinsichtlich seiner Anschauungsfunktion hängt nicht in erster Linie davon ab, welchen Grad an Wirklichkeitsnähe der von ihm ausgelöste Lernprozeß hat, sondern allein davon, ob es den gemeinten Inhalt sachadäquat repräsentiert. Worauf der Lehrer mithin besonders zu achten hat, ist, ob die Struktur eines Mediums weitgehend mit der des Inhalts übereinstimmt. Wo dies der Fall ist, da wird das Medium eine eindeutige und vom Schüler nicht mißzuverstehende Repräsentation des Inhalts leisten. Wo dies aber nicht der Fall ist, da wird das Medium unklare Vorstellungen schaffen und unter Umständen in den Augen des Schülers etwas ganz anderes darstellen, als vom Lehrer eigentlich gemeint ist“.

Natürlich muß bei der Produktion von Kurzspielfilmen gewährleistet sein, daß eine sachadäquate Verarbeitung des Stoffes erfolgt. Filme, die biblische Themen zum Gegenstand haben, sollen mehr sein als nur Anschauungsmittel und Illustrationen, die sich in pseudohistorischen, kulturgeschichtlichen oder geographischen Details erschöpfen. Will ein Medienproduzent der Eigenart biblischer Texte gerecht werden, so wird er ihre kerygmatische Intention (Verkündigungsabsicht) verstehen lernen und in der Lage sein, das im Text verborgene Glaubensgut zum Ausdruck zu bringen. Vom Kurzfilmproduzenten auf theologischem Gebiet wird gewissermaßen eine Bildexegese gefordert, die über Augen und Ohren zur Sinnmitte der Botschaft Jesu führt. Beispiele hierfür: „Im Ernstfall“ (32 2948) und „Espolio“ (32 2357).

c) *Der Einfluß von Zielgruppen*

Kurzspielfilme werden für bestimmte Adressatengruppen hergestellt. Bei der Produktion müssen deshalb auch Alter, Geschlecht, Reifegrad und Lebensmilieu der Adressaten in Rechnung gestellt werden. Es gilt immer wieder zu fragen: wird durch die Verwendung des Kurzspielfilms der Erfahrungshorizont der Zielgruppe angesprochen? Welche Bedeutung hat der Film für Lehrer und Schüler in ihrer Lebenswelt? Darüber hinaus ist bei der Herstellung auch zu bedenken, inwieweit Schüler notwendige Techniken und Methoden bereits beherrschen, die einen sinnvollen Einsatz des Films ermöglichen: können die Teilnehmer beispielsweise schon das Wesentliche eines Bildes erfassen? Sind sie in der Lage, eine filmische Darstellung zu protokollieren? Untersuchungen über das Filmerleben und die Filmwirkung haben jedenfalls gezeigt, daß ein „szenenmässiges Erfassen“ charakteristisch für Kinder bis zu etwa 8 Jahren ist; daß „handlungsmäßiges Erfassen“ für Kinder von etwa 8 bis 12 Jahren zutrifft; und daß erst bei 10jährigen und noch älteren Kindern in Ansätzen der Einblick in die Motive der Handlung erfolgt. Daraus ist zu schließen, daß entwicklungspsychologische Ergebnisse unter keinen Umständen bei der Herstellung von Kurzspielfilmen für den Unterricht und die Bildungsarbeit vernachlässigt werden dürfen¹⁰.

d) *Die Eigenart und spezifische Wirkung des Kurzspielfilms*

Der kanadische Medienforscher McLuhan behauptet, daß jedes Zeitalter durch eine bestimmte Form der Kommunikation geprägt wird. Der Buchdruck, das Telefon, der Tonfilm hat das Gleichgewicht zwischen den menschlichen Sinnen jeweils verändert und einem von ihnen einen neuen Akzent gegeben. Die geistige Aufnahmefähigkeit der Menschen und ihre Art, Wirklichkeit zu erfahren, hat dadurch eine jeweils andere Prägung erhalten. Akustische, optische oder multisensorische Informationsträger füh-

ren zu jeweils anders gearteten Erlebnissen. Audio-visuelle Medien haben ihre Eigenart und bringen dadurch spezifische Wirkungen bei den Rezipienten hervor.

Der Kurzspielfilm ist ein Medium von hoher Ausdruckskraft. Für die Produktion hat das zur Folge, daß wirklich alle akustischen, optischen und dramaturgischen Mittel zur vollen Entfaltung gebracht werden müssen.

e) *Unterrichtsorganisatorische Gesichtspunkte*

Bei der Produktion von Kurzspielfilmen für Unterricht und Bildungsarbeit müssen auch organisatorisch-methodische Aspekte Berücksichtigung finden. Daraus ergibt sich als wichtigste Folgerung zunächst die Forderung nach der zeitlichen Integration von Kurzspielfilmen in die Unterrichtsstunde; und diese zählt ja normalerweise nur 45 Minuten. Wichtig dabei ist, daß nicht nur die Zeit für die Vorführung vorgesehen wird; ebenso bedeutsam bleibt, daß genügend Möglichkeiten für die Verarbeitung des Films anberaumt werden. Das Gespräch ist nämlich nach wie vor die höchste Form menschlicher Kommunikation, die Urform allen Lehrens und Lernens und das bedeutendste Mittel in der Erziehung. Es zeigt sich immer wieder, daß AV-Medien in Unterricht, Bildung und Erziehung dann am effektivsten wirken, wenn über das Dargebotene intensive Gespräche geführt werden.

Eine weitere Forderung – die zwar nicht im vorhinein mit der Herstellung zusammenhängt, sich aber von der fertigen Produktion ableitet: Für Unterricht und Bildung sollten keine Kurzspielfilme ohne didaktisches Begleitmaterial ausgeliefert werden. Die hierfür anfallenden Kosten sind bei der Herstellung in Rechnung zu setzen.

f) *Zur Funktion von AV-Medien im Unterricht*

Entscheidende Auswirkungen auf die Konzeption und Herstellung von Lehr- und Lernmedien ergeben sich von der Beantwortung der Frage, welche Funktionen audio-visuelle Medien übernehmen sollen, welche Aufgaben sie in Unterricht und Bildung zu erfüllen haben. Zunächst einmal sollen sie die spontane Zuwendung der Teilnehmer zu den Bildungsinhalten auslösen und die einmal geweckten Aktivitäten aufrecht erhalten. Es geht praktisch um die Förderung einer permanenten Haltung des Fragens und der Auseinandersetzung mit dem einmal gewählten Problemkreis. Dabei ist zu verhindern, daß das kritische Aneignen von Wissen, das Überprüfen von Einstellungen und Meinungen oder das Beurteilen von Lösungen durch die Vorlage audio-visueller Rezepte behindert wird. AV-Medien sollen vielmehr Probleme aufreißen, Fragen auslösen, Zusammenhänge und Strukturen erkennen lassen, Einsichten vertiefen und Aktionen begünstigen.

Je nach der besonderen Unterrichtssituation, in der sie Verwendung finden, treten Medien im wesentlichen in zwei didaktischen Funktionen auf: in der Enrichment-Funktion und in der Direct-Teaching-Funktion. Die Enrichment-Funktion besteht in einer Anreicherung, Ergänzung, Illustration oder Konkretisierung des Lerngegenstandes durch Medien über die konventionellen Möglichkeiten des Lehrers hinaus. Kennzeichnend für die Enrichment-Funktion von Unterrichtsmedien ist, daß sie gewissermaßen als Hilfsmittel lediglich die Steuerungsfunktionen des Lehrers unterstützen, den Unterrichtsverlauf aber nicht primär beeinflussen. Der Unterrichtsvorgang bleibt lehrerzentriert, wo Medien eine Enrichment-Funktion erfüllen. Werden audio-visuelle

Medien in der Funktion von Direct-Teaching-Ware eingesetzt, so übernehmen sie gewissermaßen in einer selbstlehrenden Funktion die Rolle des Lehrers. Dadurch wird der Unterricht medienzentriert. Meist handelt es sich dann auch um geschlossene Lehrsysteme, die entweder monomedial z.B. als Buchprogramm oder multimedial z.B. als Medienverbund/Medienpaket die Lernenden nach einem festgeschriebenen didaktischen Plan lenken. Die eigentlichen Lehrfunktionen werden dabei ausschließlich von Medien wahrgenommen; Lehrer bzw. Referenten haben nur noch sekundierende, beistehende Aufgaben. Beispiel: Tele-Kolleg.

2.3 *Synthese: Unterricht und Kurzspielfilme*

Der Begriff „Unterrichtsfilm“ wurde 1921 von H. Amman in München aus polemischer Absicht geprägt. Im Unterschied zur damals herkömmlichen Praxis, für das kommerzielle Kino hergestellte Filme über bildungsbedeutsame Inhalte vor Hunderten von Schülern abzuspielen, fordert er den eigens für die Schule produzierten, im Klassenzimmer vorgeführten und in den Unterricht eingebauten Film. Die Bezeichnung „Unterrichtsfilm“ wurde dem damals üblichen Begriff „Lehrfilm“ gegenübergestellt. Nach der Definition der 3. Internationalen Lehrfilmkonferenz in Wien aus dem Jahre 1931 „ist der Unterrichtsfilm eine für den schulmäßigen Wissens- und Bildungserwerb geeignete Laufbildfolge, die einen deutlich begrenzten, dem Lehrplan entsprechenden Lehrinhalt bietet und nach didaktischen Gesichtspunkten aufgebaut ist“¹¹. Dieser Definition widerspricht nun in keiner Weise die Darstellung und Vermittlung von Unterrichtsinhalten in der Form von Kurzspielfilmen. Kurzspielfilme sind also Unterrichtsmidien, und diese werden mit dem Begriff der „Lehrobjektivierung“ verbunden. Mit Lehrobjektivierung wird die Übertragung von Unterrichtsinformationen (Teachware) bezeichnet und die Delegation von Lehrfunktionen auf Objekte, Materialien, Geräte, (Hardware).

Das heißt nun aber nicht, daß Kurzspielfilme für den Unterricht Lehrfilme im herkömmlichen Sinne sind. Es handelt sich nicht um Instruktionsfilme oder gar um stumme Arbeitsstreifen, bei denen es lediglich um die anschauliche und nüchterne, aber doch sachliche Vermittlung von überschaubaren Informationen geht. Es wird nicht ein Wissensquantum gewissermaßen rein objektiv ohne Unterhaltungswert und ohne ästhetische Erlebnisqualitäten vermittelt.

Meiner Auffassung nach gehören zum guten Kurzspielfilm im Unterricht sowohl die Bereitstellung sachkundlichen Wissens wie auch spielfilmhafte Elemente, die den Lerngegenstand auf angenehme, erlebnishafte und filmästhetisch beeindruckende Weise vermitteln.

3. *Filmische Ansätze zur Darstellung von Lerninhalten*

Meiner Ansicht nach bieten Kurzspielfilme folgende Möglichkeiten zur Wiedergabe von Meinungen und Geschehnissen aus dem Leben:

3.1 Kurzspielfilme können Ereignisse des Alltags fiktiv wiedergeben. – Es wird also nicht ein Ausschnitt aus dem Leben abgefilmt, so wie er sich tatsächlich zugetragen hat, sondern vielmehr wird ein Ereignis konstruiert, künstlich erfunden und zusammengebaut. Die filmische Darstellung bezieht sich auf eine frei erfundene Geschichte. Der Drehbuchautor denkt sich etwas aus, und diese Story wird dann filmisch realisiert. Das schließt natürlich nicht aus, daß sich Autor und Regisseur von konkreten

Ereignissen anregen lassen, z.B. von einer Zeigungsnotiz. Diese Verbindung zur Alltagswirklichkeit ist sogar sehr erwünscht. Die Zuschauer bekommen den Eindruck: „So könnte es gewesen sein! Das passiert doch immer wieder.“

Beispiele: Der Kurzspielfilm „Was ist los mit Tommy?“ (32 3000) handelt von einem Jungen, der sich die Beachtung seiner Mitschüler durch teure Gegenstände erkaufen will, die er sich nicht leisten kann. Er geht ins Kaufhaus und läßt einmal einen Tischtennisschläger und das andere Mal eine Schallplatte mitgehen. Beim zweiten Diebstahl wird er erwischt.

3.2 Beim dokumentarischen Spielfilm handelt es sich um eine nachgespielte Dokumentation. – Der Film lehnt sich an ein Ereignis an, greift einen Fall auf, der tatsächlich passiert ist. Der Film gibt ein wirkliches Vorkommnis wieder. Nur wird das Geschehen nicht direkt aufgenommen, zum Zeitpunkt in dem es passiert, sondern es wird nachträglich noch einmal nachgestellt. Dabei können viele Einzelheiten wegfallen, die für die Gesamtaussage des Films keine Bedeutung haben oder sogar als störend betrachtet werden müssen. Wichtig beim dokumentarischen Spielfilm sind die anfallenden Recherchen: sie müssen ausführlich und verantwortlich durchgeführt werden. Der Vorteil des dokumentarischen Spielfilms besteht in der Lebensnähe und Authentizität. Beispiel: „Von Liebe ganz zu schweigen“ (32 3013). Der Film schildert die Konflikte eines jungen Mädchens, das mit einer ungeplanten Schwangerschaft fertig werden muß. In der Substanz geht er auf einen authentischen Fall zurück.

3.3 Bei der filmischen Wiedergabe historischer Ereignisse handelt es sich auch um eine nachgespielte Dokumentation. – Die verarbeitete Thematik bezieht sich zunächst aber nicht auf Ereignisse der Gegenwart, sondern auf solche der Vergangenheit. Historische Ereignisse können im Kurzspielfilm auf zweifache Weise dargestellt werden: in vielen Kurzspielfilmen wird der Versuch unternommen, die Atmosphäre authentisch wiederzugeben; das setzt voraus, daß an Originalschauplätzen gedreht und daß Quelldokumente verwendet werden können. Andere Kurzspielfilmproduktionen stellen die historischen Ereignisse im Studio nach, wobei auf authentische Atmosphäre und Drehorte verzichtet wird; einem solchen Film mag ein Stück der äußeren Authentizität verloren gehen, dennoch braucht das geschichtliche Faktum darunter nicht zu leiden, wenn die Substanz herausgestellt wird.

Die Darstellung historischer Ereignisse im Kurzspielfilm führt zum Kostüm- und Ausstattungsfilm. Und das ist eine relativ teure Angelegenheit. Es soll auch nicht verschwiegen werden, daß mit dieser Filmart eine Reihe von Gefahren verbunden sind: oft werden geschichtliche Vorgänge personalisiert, indem der Hauptdarsteller das eigentliche historische Faktum verdrängt; hinzu kommen häufig auch überzogene Action-Szenen, was zu einer Verkitschung führen kann; schließlich nimmt manchmal auch die Ausstattung der Szenerie und die Verwendung historischer Kostüme so überhand, daß die geschichtlichen Sachaussagen verdrängt werden. Beispiel: „Der erste Kreuzzug“ (32 3021)

3.4 Die Methode der „Verfremdung“ spielt im Unterricht eine wichtige Rolle, vor allem auch in der religiösen Bildungsarbeit. Sie bewirkt zunächst ein gewisses Maß an Verunsicherung und Desorientierung, die aber nur dazu dienen, die Zuschauer mit Neugier und Interesse an einen sonst hinlänglich bekannten Gegenstand heranzuführen. Die Verfremdung schlägt in eine traditionelle und eingefahrene Vorstellungswelt ein Loch. Sie zerstört fraglos übernommene Denkschemata und Verhaltensmuster.

Diese Destruktion geschieht aber nur um der Konstruktion willen, um eine echte Fragehaltung aufzubauen, die dann erst eine neue Antwort erfahren kann. Das Interesse der Menschen wird ja erst geweckt, wenn sich neue Fragesituationen ergeben. So steht die Verfremdung im Dienst des Unterrichts, von Verdecktem und Verborgenen. Sie will eine Sache unter neuen Gesichtspunkten zur Sprache bringen, ungewohnte Perspektiven entrollen, um letztlich ein Suchen anzuregen, das unbelastet von Stereotypen zu eigenen Ergebnissen kommt. Zu dieser Gattung von Kurzspielfilmen zähle ich Science-fiction-Filme, Grotesken, Parabeln, unwahrscheinliche Geschichten. Ausschlaggebend für diese Art von Wirklichkeitsvermittlung ist das Phantastische, das Übertriebene, das Zukünftige, das Ideale und Perfekte, das Ungewohnte, auf alle Fälle das Nichtalltägliche. Meist werden dabei auch die Gesetze der Natur und des gewöhnlichen Alltags außer Kraft gesetzt. Die Handlung spielt sich häufig in einer irrealen Welt ab. Real aber sind die Wünsche, Sehnsüchte, Träume der Menschen, die in solchen Filmen Gestalt gewinnen. Diese Filme sprechen in besonderer Weise die Tiefendimensionen der Menschen an, oder sie verdichten bestimmte Gedanken. Eine Gefahr dieser Filmgattung besteht darin, daß sie sich zu sehr von der realen Lebenswelt entfernt, daß sie die Zuschauer in eine Traum- und Phantasiewelt hineinführt.

Beispiel: die 4-teilige Science-fiction-Serie „Raumschiff Terra 12“ (32 2968 – 2971) will die theologischen Schwerpunkte der Gleichnisse Jesu bildlich darstellen und einen Bezug zu heutigen Fragestellungen herbeiführen. Der Versuch, neutestamentliches Gedankengut im Science-fiction-Stil anzubieten, mag zunächst etwas ungewöhnlich erscheinen; doch bietet gerade diese Form auch eine Reihe von positiven Aspekten, vor allem unter dem Gesichtspunkt der Verfremdung.

3.5 Symbol-Filme bieten einen weiteren Ansatz für die Darstellung von Ansichten und Fakten. – Charakteristisch für den symbolhaltigen Film ist ein vordergründiger Handlungsablauf, der aber auf einen dahinterliegenden Sachverhalt verweist. Der symbolhafte Kurzspielfilm hat zeichenhaften Charakter, eine Hinweisfunktion. Er lenkt die Aufmerksamkeit des Publikums über den großen Filmablauf hinaus auf eine geistige Dimension, orientiert sie auf eine Aussage hin. Der Begriff „Symbol“ wird ja gleichbedeutend mit Zeichen, Kennzeichen, Sinnbild gebraucht. Symbole sind überlieferte oder neugeschaffene Zeichen, die einen geistigen Gehalt repräsentieren. Sie stehen für Bewußtes und Unbewußtes, Rationales und Irrationales, sie offenbaren und verhüllen. Sie haben etwas mit Urbildern und Archetypen zu tun. Beim Zuschauer lösen die bewegten Bildsymbole und die symbolischen Filmhandlungen Assoziationen aus: Vorstellungen, Erinnerungen werden wach, Wünsche, Sehnsüchte und Ängste geraten in Bewegung. Symbole zeigen in eine tiefere Schicht menschlichen Lebens und sagen oft mehr als abstrakte, rationale, nüchterne, anschauungsarme Worte. Im Kurzspielfilm „Das Messer“ (32 2890) wird gerade dieses Messer zum Zeichen für die Bedrohung durch Gewalt und Terror. Der Film „Die Reise“ (Katholisches Filmwerk, Frankfurt) ist ein Symbol für das Leben der Menschen, das sich dem Ende zuneigt.

Anmerkungen

- ¹ P. Kandorfer: Lehrbuch der Filmgestaltung, Köln 1978, S. 43.
- ² Fr. Zöchbauer: Verkündigung im Zeitalter der Massenmedien, München 1969, S. 34 ff.
- ³ W. Einsiedler: Lehrstrategien und Lernerfolg, Weinheim 1977, S. 99 ff.
- ⁴ R. Glaser: Programmiertes Lernen und Unterrichtstechnologie, Bielefeld 1971, S. 48.
- ⁵ B. S. Bloom (Hrsg.): Taxonomie von Lernzielen. Weinheim 1972, S. 24.
- ⁶ Vgl. P. Heimann/W. Schulz: Unterricht – Analyse und Planung, Hannover 1965.
- ⁷ Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz (Hrsg.): Der Religionsunterricht in der Schule. Ein Beschluß der Gemeinsamen Synode der Bistümer in der Bundesrepublik Deutschland, Bonn 1972, S. 18.
- ⁸ H. May/G. Krankenhagen/A. Täubl: Audiovisuelle Medien im Religionsunterricht, Stuttgart 1974, S. 16 ff.
- ⁹ H. Peterssen: Über den Einsatz von Medien im Unterricht, in: „aula“ 5/1973, S. 440 ff.
- ¹⁰ Vgl. M. Keilhacker: Kino und Jugend, München 1960.
- ¹¹ Vgl. das Stichwort „Spielfilm im Unterricht“ in: H. Heinrichs (Hrsg.): Lexikon der audiovisuellen Bildungsmittel, München 1971.

SUMMARY

The contribution on "Short Film in School and Education" begins by defining a short film. It then goes on to examine the characteristics of a feature film, and finally asks how consideration of the learning situation influences the production of short films.

The following criteria are used to define modern short films: they are chiefly the work of single authors; they are the expression and interpretation of their time; they normally have one single important theme; they frequently use symbols; they evoke an emotional response from viewers, thereby stimulating discussion; they are excellent material for media education; they offer opportunities to producers for experiment and new expressions. The decisive criterion, however, is still the short running-time of five to 20 minutes, which also influences the formal expression and content of such films. Basically, short films follow the same production pattern as feature films. This applies to the selection of content, the development of the script, and other stages of production. Short films for school and education should be geared to the teaching and learning process, and the concrete situation in which they are to be used is a decisive influence on form and content. Short films for religious education can only be effective and attractive if these elements are considered, as well as the religious content and the information they are to transmit.

RÉSUMÉ

L'article "Kurz-Spielfilme in Unterricht und Bildung" commence par la question: qu'est-ce, à vrai dire, qu'un court métrage; ensuite, il tente d'expliquer quelles sont les propriétés d'un court métrage; et enfin, il examine quels effets a cette situation d'étude sur la production de courts métrages pour l'enseignement et la formation.

Les propriétés suivantes marquent le court métrage moderne: ce sont la plupart du temps des films d'auteurs; ils sont expression et interprète du temps; ils font souvent usage de la symbolique; ils activent les spectateurs de façon émotionnelle et déclenchent des dialogues. Ils sont un excellent moyen pour l'éducation pédagogique des mass media; ils représentent un important champ d'expérimentation et de développement de formes d'expression nouvelles pour les producteurs de films; mais le signe caractéristique décisif reste la courte durée – en moyenne cinq à vingt minutes – ce qui se répercute sur la réalisation formelle et l'élaboration de sujet en ce qui concerne le contenu dans les courts métrages.

En principe, la production de courts métrages est soumise aux lois de la production de films d'art. Cela vaut pour le choix du sujet et pour le développement du modèle de tournage, de même que pour la distribution, les prises, le découpage et le montage.

Les courts métrages pour l'enseignement et la formation doivent surtout s'orienter au processus d'enseignement. La situation concrète "d'emploi pour l'enseignement et la formation" a une importance décisive sur la réalisation de courts métrages du point de vue du fond et de la forme. L'augmentation de l'effectivité et de l'activité du travail de formation religieuse et ecclésiastique à l'aide de films courts métrages peut seulement être atteinte si l'on attache autant d'importance aux éléments d'élaboration qu'aux contenus religieux et aux informations ecclésiastiques qu'ils doivent faire passer.

RESUMEN

El estudio "Cortometrajes en la enseñanza y la formación" comienza preguntándose qué es propiamente un cortometraje; después trata de aclarar cuáles son las notas características de un film; por último analiza qué repercusiones tiene la docencia en la realización de cortometrajes para la enseñanza y la formación.

El cortometraje moderno tiene las siguientes características: en su mayoría son films de autor; reflejan e interpretan una época; en general solo presentan un problema importante; se sirven a menudo del simbolismo; influyen emocionalmente en el espectador y suscitan diálogo; son un medio excelente para la educación; constituyen un importante campo de experimentación para el cineasta y para el desarrollo de nuevas formas de expresión; la característica determinante es, sin embargo, su escasa duración – de cinco a veinte minutos – que repercute en la estructuración y contenido del cortometraje.

En principio, la producción de cortometrajes está bajo las leyes de la producción cinematográfica. Esto cuenta tanto para la elección del tema y del guión, como para el reparto de papeles y para el rodaje, corte y montaje.

Los cortometrajes para la enseñanza y la formación deben orientarse ante todo al proceso didáctico. La "aplicación concreta de enseñanza y formación" tiene una influencia decisiva en la estructura formal y en el contenido del cortometraje. El aumento de la efectividad y de la atraktividad del trabajo formativo religioso-eclesial con ayuda de cortometrajes solo puede lograrse si se dedica tanta atención a los elementos estructurales como al contenido religioso y a las informaciones eclesiales, que deben ser transmitidos.